

ELEKTRONICZNA TARCZA DARTOWA

Nr artykułu 881

[Instrukcja obsługi i zasady gry](#)



Dziękujemy za wybór tej elektronicznej tarczy dartowej!

Spis treści

1. Informacje o produkcie
2. Instalacja
 - 2.1 Instrukcja montażu
 - 2.2 Zasilanie
3. Zasady punktacji
4. Obsługa
 - 4.1 Funkcje przycisków
 - 4.2 Ekran LCD
 - 4.3 Lista dźwięków
5. Zasady gier: G01–G25

G01 Count Down	G02 Count Up	G03 Score Cricket	G04 Simple Cricket
G05 Cut Throat Cricket	G06 Killer Cricket	G07 Low Pitch Cricket	G08 Round Clock
G09 Shoot Out	G10 Shanghai	G11 Halve It	G12 High Score
G13 Over	G14 Under	G15 Big-6	G16 Color
G17 Bonus Color	G18 Correctional Color	G19 No Score Color	G20 Free-Dart Color
G21 Shooting I	G22 Shooting II	G23 Shooting III	G24 Shooting IV
G25 Gotcha			

6. Ważna uwaga

Ostrzeżenie: Ze względów bezpieczeństwa dzieci mogą korzystać z produktu wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej. Należy uważnie przeczytać tę instrukcję i zachować ją na przyszłość.

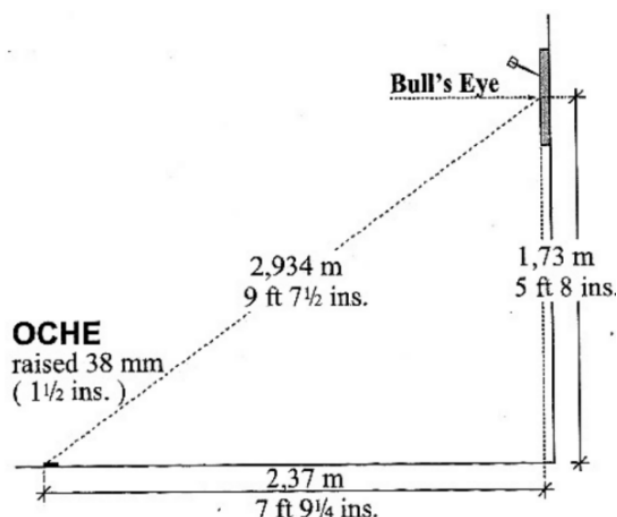
Sekcja 1: Informacje o produkcie

- Wymiary produktu: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Ta elektroniczna tarcza dartowa oferuje 25 gier i 157 opcji.
- Jednocześnie może grać maksymalnie 8 graczy.
- Produkt automatycznie zlicza punkty i ogłasza je komunikatami głosowymi.

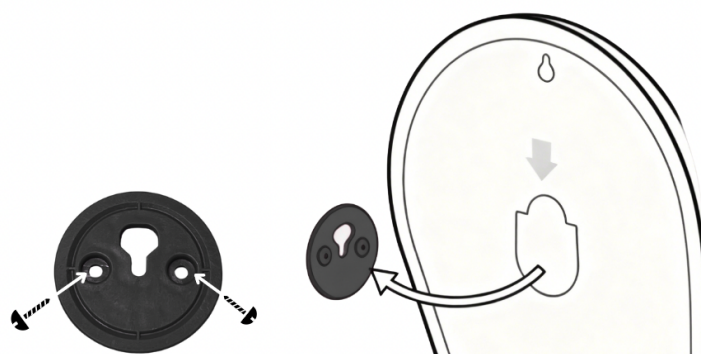
Sekcja 2: Instalacja

2.1 Instrukcja montażu

- Wysokość: Środek bullseye powinien znajdować się 1,73 m nad podłogą.
- Odległość od tarczy: Pozioma odległość od przedniej powierzchni tarczy do przedniej krawędzi linii rzutu powinna wynosić 2,37 m.
- Zawieszenie tarczy: Przymocuj uchwyt do ściany za pomocą dwóch wkrętów. Jeśli wkręty nie trafiają w słupek ścienny, użyj kołków rozporowych. Umieść tarczę na uchwycie montażowym i sprawdź, czy przylega stabilnie do ściany.



Na ilustracji „Bull's Eye” oznacza środek bullseye. „Oche raised 38 mm (1 1/2 ins.)” oznacza podniesienie linii rzutu o 38 mm (1 1/2 cala).

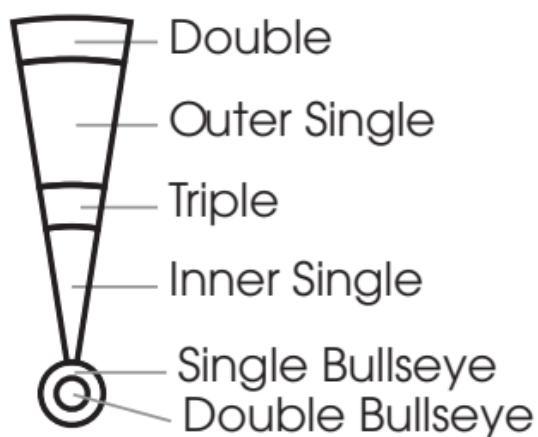


2.2 Zasilanie

- Tarcza jest zasilana 3 bateriami AAA 1,5 V (brak w zestawie). Otwórz komorę baterii z tyłu, aby włożyć baterie.
- Tarcza może być również zasilana przewodem USB-C (brak w zestawie).

Sekcja 3: Zasady punktacji

Segment	Punkty
Podwójny pierścień	Wynik $\times$ 2
Zewnętrzny pojedynczy pierścień	Wynik $\times$ 1
Potrójny pierścień	Wynik $\times$ 3
Wewnętrzny pojedynczy pierścień	Wynik $\times$ 1
Pojedyncze bullseye	$25 \times 1 = 25$
Podwójne bullseye	$25 \times 2 = 50$



Sekcja 4: Obsługa

4.1 Funkcje przycisków

Przycisk „GAME/POWER”

- Zasilanie: Krótco naciśnij, aby włączyć urządzenie; przytrzymaj przycisk, aby je wyłączyć. Po ponad 10 minutach bezczynności automatycznie włączy się tryb uśpienia.
- Wybór gry: Krótco naciśnij, aby wybrać grę od G01 do G25.
- Zakończenie: Naciśnięcie tego przycisku kończy grę.

Przycisk „OPTION/SCORE”

- Wybór opcji: Krótco naciśnij, aby wybrać opcje.
- Sprawdzanie wyników: Podczas gry naciskaj przycisk, aby wyświetlać wyniki wszystkich graczy. Jeśli przez 2 sekundy nie zostanie naciśnięty żaden przycisk, ekran automatycznie powróci do normalnego widoku gry.

Przycisk „PLAYER/MISS”

- Wybór liczby graczy: Krótco naciśnij, aby wybrać grę dla jednego gracza lub maksymalnie 8 graczy.
- Rejestrowanie pudła: Podczas gry krótco naciśnij, aby zarejestrować 0 punktów za lotki, które wylądowały poza obszarami punktowanymi.

Przycisk „HANDICAP/ELIMINATE”

- Handicap: Za pomocą tego przycisku można ustawić różne poziomy trudności dla poszczególnych graczy, zmieniając opcje w wybranych grach. Niektóre gry nie obsługują funkcji handicapu.
- Kasowanie wyniku: Podczas gry można anulować wynik lotki, która została już zarejestrowana, ale nie utkwiała pewnie w tarczy i wypadła.

Przycisk „SOUND/DOUBLE”

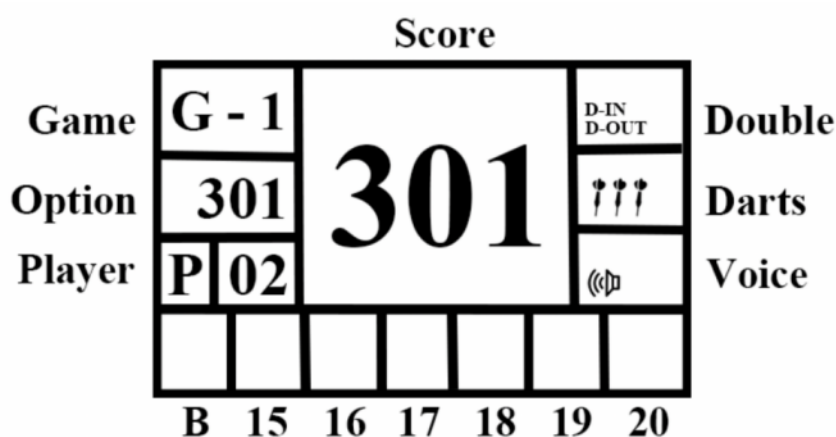
- Dźwięk: Przytrzymaj przycisk przez 3 sekundy, aby włączyć lub wyłączyć dźwięk. Widoczna ikona dźwięku oznacza, że dźwięk jest włączony; brak ikony oznacza, że jest wyłączony.
- Double: Funkcja działa wyłącznie w grze „G01 Count Down” i włącza tryby „Double In” oraz „Double Out”.

Przycisk „START/NEXT”

- Start: Po zakończeniu ustawień naciśnij przycisk, aby rozpocząć grę.
- Dalej: Podczas gry naciśnij przycisk, aby przejść do następnego gracza.

4.2 Ekran LCD

Ekran LCD wyświetla informacje o grze i wyniki.



Opisy na ilustracji: Score = wynik; Game = gra; Option = opcja; Player = gracz; Double = podwójne; Darts = lotki; Voice = głos; B = bullseye.

4.3 Lista dźwięków

Nr	Dźwięk	Opis	Rodzaj dźwięku
1	Efekt dźwiękowy „Dididi”	Dźwięk prawidłowego rzutu w grze Cricket	Efekt dźwiękowy
2	Tłuczone szkło	Dźwięk nieprawidłowego rzutu	Efekt dźwiękowy
3	Negatywny dźwięk metalu	Dźwięk po naciśnięciu niewłaściwego przycisku	Efekt dźwiękowy
4	Dźwięk metalu	Dźwięk po naciśnięciu właściwego przycisku	Efekt dźwiękowy
5	Wybuch	Ostrzeżenie o bust, gdy pozostały wynik spadnie poniżej zera	Efekt dźwiękowy
6	Triple	Lotka trafia w potrójny pierścień	Głos
7	Double	Lotka trafia w podwójny pierścień	Głos
8	Bullseye	Lotka trafia w pojedynczy pierścień bullseye	Głos
9	Podwójne bullseye	Lotka trafia w podwójne bullseye	Głos
10	Następny gracz	Informuje, że kolej na następnego gracza	Głos
11	Zwycięzca	Ogłasza zwycięzcę	Głos

Sekcja 5: Zasady gier

G01 Count Down

Opcje: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999

Gracze rozpoczynają z ustaloną liczbą punktów i odejmują punkty zdobyte rzutami, aż osiągną dokładnie zero. Celem jest jako pierwszemu uzyskać zero.

- Wynik początkowy: W zależności od wybranej opcji gracze rozpoczynają z 301, 501, 601, 701, 801, 901 lub 999 punktami.
- Odejmowanie punktów: Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie. Zdobyte punkty są odejmowane od bieżącego wyniku łącznego.
- Bust: Jeśli gracz zdobędzie więcej punktów, niż potrzeba do uzyskania zera, jego runda się kończy, a wynik zostaje przywrócony do wartości z początku rundy.
- Zwycięstwo: Wygrywa pierwszy gracz, który uzyska dokładnie zero.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.
- Double: Gracz może włączyć tryby Double przyciskiem „SOUND/DOUBLE”:
- Double In: Aby rozpocząć grę, gracz musi trafić w segment podwójny.
- Double Out: Gracz musi trafić w segmenty podwójne, aby sprowadzić wynik dokładnie do zera. Jeśli lotka obniży wynik poniżej 1, następuje bust.
- Double In & Out: Gracz musi trafić w segmenty podwójne, aby rozpocząć i zakończyć grę. Jeśli lotka obniży wynik poniżej 1, następuje bust.

G02 Count Up

Opcje: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

Gracze rozpoczynają od zera i dodają punkty zdobyte lotkami, aż osiągną wynik docelowy. Celem jest jako pierwszemu osiągnąć ustalony wcześniej wynik.

- Wynik docelowy: W zależności od wybranej opcji wynosi on 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 lub 900.
- Start od zera: Wszyscy gracze zaczynają z wynikiem zero.
- Dodawanie punktów: Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie. Punkty za każde trafienie są dodawane do wyniku łącznego gracza.
- Zwycięstwo: Wygrywa pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy wynik docelowy.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G03 Score Cricket (także: Standard Cricket)

Opcje: E00, E20, E25

Gracze starają się zamknąć wskazane numery, a następnie zdobywać jak najwięcej punktów kolejnymi trafieniami. Celem jest jako pierwszemu zamknąć wszystkie numery i mieć więcej punktów niż przeciwnik.

- Wskazane numery: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye.
- Zamykanie numeru: Aby zamknąć wskazany numer, trzeba trafić go trzy razy. Pojedyncze trafienie liczy się jako jedno, double jako dwa, a triple jako trzy trafienia.
- Zdobywanie punktów: Po zamknięciu numeru gracz może zdobywać punkty za kolejne trafienia w ten numer. Na przykład pojedyncze trafienie 20 daje 20 punktów, double 40, a triple 60. Gdy wszyscy gracze zamkną ten sam numer, nikt nie może już zdobywać za niego punktów.

- Zwycięstwo: Po zamknięciu wszystkich numerów wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.
- Różnice między 3 opcjami:
- E00: Nie trzeba zachowywać ustalonej kolejności.
- E20: Zaczynij od trzech trafień w numer 20, a następnie kolejno trafiaj 19, 18, 17, 16, 15 i bullseye.
- E25: Zaczynij od trzech trafień w bullseye, a następnie kolejno trafiaj 15, 16, 17, 18, 19 i 20.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G04 Simple Cricket (także: No Score Cricket)

Opcje: N00, N20, N25

Gracze starają się zamknąć wskazane numery, ale punkty nie są zapisywane na tablicy wyników. Celem jest jako pierwszemu zamknąć wszystkie numery.

- Wskazane numery: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye.
- Zamykanie numeru: Aby zamknąć wskazany numer, trzeba trafić go trzy razy. Pojedyncze trafienie liczy się jako jedno, double jako dwa, a triple jako trzy trafienia.
- Zwycięstwo: Wygrywa pierwszy gracz, który zamknie wszystkie numery.
- Różnice między 3 opcjami:
- N00: Nie trzeba zachowywać ustalonej kolejności.
- N20: Zaczynij od trzech trafień w numer 20, a następnie kolejno trafiaj 19, 18, 17, 16, 15 i bullseye.
- N25: Zaczynij od trzech trafień w bullseye, a następnie kolejno trafiaj 15, 16, 17, 18, 19 i 20.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G05 Cut Throat Cricket

Opcje: C00, C20, C25

Gracze starają się zamknąć wskazane numery i przyznawać punkty przeciwnikom. Celem jest jako pierwszemu zamknąć wszystkie numery i mieć mniej punktów niż przeciwnicy.

- Wskazane numery: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye.
- Zamykanie numeru: Aby zamknąć wskazany numer, trzeba trafić go trzy razy. Pojedyncze trafienie liczy się jako jedno, double jako dwa, a triple jako trzy trafienia.
- Przyznawanie punktów (zasada „Cut-Throat”): Po zamknięciu numeru kolejne trafienia w niego przyznają punkty przeciwnikom, którzy jeszcze go nie zamknęli. Przeciwnik, który już zamknął ten numer, nie otrzymuje dodatkowych oznaczeń.
- Zwycięstwo: Po zamknięciu wszystkich numerów wygrywa gracz z najniższym wynikiem.
- Różnice między 3 opcjami:
- C00: Nie trzeba zachowywać ustalonej kolejności.
- C20: Zaczynij od trzech trafień w numer 20, a następnie kolejno trafiaj 19, 18, 17, 16, 15 i bullseye.
- C25: Zaczynij od trzech trafień w bullseye, a następnie kolejno trafiaj 15, 16, 17, 18, 19 i 20.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G06 Killer Cricket

Opcje: H00, H20, H25

Gracze starają się zamknąć wskazane numery i odbierać życia przeciwnikom. Celem jest jako pierwszemu zamknąć wszystkie numery.

- Wskazane numery: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye.
- Zamykanie numeru: Aby zamknąć wskazany numer, trzeba trafić go trzy razy. Pojedyncze trafienie liczy się jako jedno, double jako dwa, a triple jako trzy trafienia.
- Odbieranie żyć: Jeśli gracz zamknął numer więcej niż trzema trafieniami, może odebrać życia przeciwnikom, którzy jeszcze go nie zamknęli. Przykład dla numeru 15: gracz 1 ma jedno lub dwa trafienia, a kolej przypada na gracza 2. Gracz 1 traci życie, jeśli gracz 2 zamknie numer więcej niż trzema trafieniami w jednej z następujących sytuacji:
- Gracz 2 ma już jedno trafienie i trafia triple 15 (trzy trafienia).
- Gracz 2 ma już dwa trafienia i trafia double 15 (dwa trafienia) lub triple 15 (trzy trafienia).

Jeśli przeciwnik również zamknął ten numer, życia nie są odbierane. Jeśli gracz 1 ma już trzy trafienia, nie ponosi konsekwencji.

- Zwycięstwo: Wygrywa pierwszy gracz, który zamknie numery od 15 do 20 oraz bullseye.
- Różnice między 3 opcjami:
- H00: Nie trzeba zachowywać ustalonej kolejności.
- H20: Zaczynij od trzech trafień w numer 20, a następnie kolejno trafiaj 19, 18, 17, 16, 15 i bullseye.
- H25: Zaczynij od trzech trafień w bullseye, a następnie kolejno trafiaj 15, 16, 17, 18, 19 i 20.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G07 Low Pitch Cricket

Opcje: L00, L20, L25

Gracze starają się zamknąć wskazane numery, a następnie zdobywać jak najwięcej punktów kolejnymi trafieniami. Celem jest jako pierwszemu zamknąć wszystkie numery i mieć więcej punktów niż przeciwnik. Gra przypomina G03 Score Cricket, ale wykorzystuje numery od 1 do 6 oraz bullseye.

- Wskazane numery: 1, 2, 3, 4, 5, 6 i bullseye.
- Zamykanie numeru: Aby zamknąć wskazany numer, trzeba trafić go trzy razy. Pojedyncze trafienie liczy się jako jedno, double jako dwa, a triple jako trzy trafienia.
- Zdobywanie punktów: Po zamknięciu numeru gracz może zdobywać punkty za kolejne trafienia w ten numer. Na przykład pojedyncze trafienie 6 daje 6 punktów, double 12, a triple 18. Gdy wszyscy gracze zamkną ten sam numer, nikt nie może już zdobywać za niego punktów.
- Zwycięstwo: Po zamknięciu wszystkich numerów wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.
- Różnice między 3 opcjami:
- L00: Nie trzeba zachowywać ustalonej kolejności.
- L20: Zaczynij od trzech trafień w numer 6, a następnie kolejno trafiaj 5, 4, 3, 2, 1 i bullseye.
- L25: Zaczynij od trzech trafień w bullseye, a następnie kolejno trafiaj 1, 2, 3, 4, 5 i 6.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G08 Round Clock

Opcje: 105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320

Gracze muszą trafiać kolejne numery na tarczy we właściwej kolejności. Wygrywa pierwszy gracz, który trafi wszystkie numery. Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie, ale może przejść do następnego numeru dopiero po trafieniu segmentu aktualnego numeru docelowego.

- Zwycięstwo: Wygrywa gracz, który trafi wszystkie numery docelowe.
- Różnice między opcjami:
 - 105, 110, 115, 120: Kolejność zaczyna się od 1 i kończy odpowiednio na 5, 10, 15 lub 20. Liczą się pierścienie pojedyncze, podwójne i potrójne.
 - 205, 210, 215, 220: Kolejność zaczyna się od 1 i kończy odpowiednio na 5, 10, 15 lub 20. Liczą się wyłącznie pierścienie podwójne.
 - 305, 310, 315, 320: Kolejność zaczyna się od 1 i kończy odpowiednio na 5, 10, 15 lub 20. Liczą się wyłącznie pierścienie potrójne.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G09 Shoot Out

Opcje: -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21

Gracze starają się trafić numer docelowy i odejmować punkty od ustalonego wyniku początkowego. Celem jest jako pierwszemu uzyskać zero.

- Wynik początkowy: Opcje określają wynik początkowy. Na przykład -05 oznacza 5 punktów.
- Numer docelowy: Gracze starają się trafić numer docelowy wyświetlany losowo na ekranie LCD.
- Odejmowanie punktów: Trafienie w pierścień pojedynczy, podwójny lub potrójny liczy się jako 1 punkt i jest odejmowane od wyniku początkowego.
- Pudło: Jeśli gracz nie rzuci w ciągu 10 sekund, rzut uznaje się za pudło.
- Zwycięstwo: Wygrywa pierwszy gracz, który obniży wynik początkowy do 0.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G10 Shanghai

Opcje: 101, 105, 110, 115

Gracze muszą trafiać kolejne numery na tarczy we właściwej kolejności. Wygrywa pierwszy gracz, który trafi wszystkie numery i uzyska najwyższy wynik. Każdy numer docelowy można próbować trafić tylko raz. Trafienie numeru docelowego dodaje punkty. Jeśli gracz spudłuje, nie może ponownie próbować trafić tego obszaru.

- Zwycięstwo: Wygrywa gracz, który trafi wszystkie numery docelowe i uzyska najwyższy wynik.
- Różnice między opcjami:
 - 101: Kolejność zaczyna się od 1 i kończy na 20 oraz bullseye.
 - 105: Kolejność zaczyna się od 5 i kończy na 20 oraz bullseye.
 - 110: Kolejność zaczyna się od 10 i kończy na 20 oraz bullseye.
 - 115: Kolejność zaczyna się od 15 i kończy na 20 oraz bullseye.

G11 Halve It

Opcja: H12

Gracze muszą trafić numery docelowe wyświetlane na ekranie LCD. Kolejność jest następująca:

- Najpierw 12, 13 i 14; liczą się pierścienie pojedyncze, podwójne i potrójne.
- Następnie pierścienie podwójne dowolnego numeru.
- Potem 15, 16, 16; liczą się pierścienie pojedyncze, podwójne i potrójne.
- Następnie pierścienie potrójne dowolnego numeru.
- Potem 18, 19 i 20; liczą się pierścienie pojedyncze, podwójne i potrójne.
- Na końcu bullseye.

W tej grze punkty są dodawane. Jeśli gracz nie trafi celu żadną z trzech lotek w danej rundzie, jego wynik zostaje zmniejszony o połowę.

- Zwycięstwo: Wygrywa gracz, który trafi wszystkie numery docelowe i uzyska najwyższy wynik.

G12 High Score

Opcje: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014

Gracze zaczynają od zera i dodają punkty za każdy rzut. Celem jest uzyskanie najwyższego wyniku na końcu gry. Wybrane opcje określają liczbę rozgrywanych rund. Wszyscy gracze zaczynają z wynikiem zero. Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie, a punkty za każde trafienie dodawane są do wyniku łącznego.

- Zwycięstwo: Po ustawionej liczbie rund wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.

G13 Over (także: Legs Over)

Opcja: 003, 005, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021

Gracze zaczynają od zera i sumują punkty z rzutów, aby przekroczyć wynik docelowy i zachować życie. Celem jest pozostanie ostatnim graczem z życiem.

- Życia początkowe: Opcje określają początkową liczbę żyć graczy.
- Wynik początkowy: Wynik graczy jest losowo generowany i wyświetlany na ekranie LCD.
- Wynik docelowy: Wynik jest losowo generowany na ekranie LCD. Gdy gracz uzyska w rundzie wyższą sumę, staje się ona nowym wynikiem docelowym, który pozostali gracze muszą próbować przekroczyć.
- Dodawanie punktów: Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie i sumuje zdobyte punkty.
- Utrata życia: Każdy gracz musi uzyskać wynik równy lub wyższy od najwyższego wyniku osiągniętego wcześniej w rundzie. W przeciwnym razie traci życie.
- Zwycięstwo: Wygrywa ostatni gracz z życiem.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G14 Under (także: Legs Under)

Opcja: U03, U05, U07, U08, U09, U10, U11, U12, U13, U14, U15, U16, U17, U18, U19, U20, U21

Gracze zaczynają od zera i sumują punkty z rzutów, ale muszą pozostać poniżej wyniku docelowego, aby zachować życie. Celem jest pozostanie ostatnim graczem z życiem.

- Życia początkowe: Opcje określają początkową liczbę żyć graczy.
- Wynik początkowy: Wynik graczy jest losowo generowany i wyświetlany na ekranie LCD.
- Wynik docelowy: Gdy gracz uzyska w rundzie niższą sumę, staje się ona nowym wynikiem docelowym dla pozostałych.
- Dodawanie punktów: Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie i sumuje zdobyte punkty.

- Utrata życia: Każdy gracz musi uzyskać wynik równy lub niższy od najniższego wyniku osiągniętego wcześniej w rundzie. W przeciwnym razie traci życie.
- Zwycięstwo: Wygrywa ostatni gracz z życiem.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G15 Big-6

Opcje: B03, B05, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B20, B21

Gracze starają się trafić segment docelowy, aby zachować życia. Celem jest pozostanie ostatnim graczem z życiem.

- Życia początkowe: Opcje określają początkową liczbę żyć graczy.
- Pierwszy cel: Pierwszy gracz próbuje trafić pojedynczy segment numeru 6.
- Ustawianie nowego celu: Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie.
- Jeśli pierwszy gracz trafi pojedynczy segment numeru 6 pierwszą lub drugą lotką, trzecią może wyznaczyć cel przeciwnikowi.
- Jeśli pierwszy gracz trafi pojedynczy segment numeru 6 dopiero trzecią lotką, przeciwnikom zostanie losowo wylosowany nowy numer docelowy.
- Jeśli pierwszy gracz nie trafi pojedynczego segmentu numeru 6, traci życie.
- Efekt domina: Następny gracz musi trafić wyznaczony dla niego cel. Jeśli mu się to uda, wyznacza nowy cel dla kolejnego gracza.
- Utrata życia: Gracz traci życie, jeśli w swojej rundzie nie trafi przydzielonego segmentu docelowego.
- Zwycięstwo: Wygrywa ostatni gracz z życiem.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G16 Color

Opcje: 100, 200, 300, 400, 500

Gracze najpierw ustalają, w jaki kolor będą rzucać. Zaczynają od zera i dodają punkty za trafienie własnego koloru lub bullseye. Celem jest jako pierwszemu osiągnąć ustalony wcześniej wynik docelowy.

- Kolor odniesienia: Kolor odniesienia to kolor pojedynczego pierścienia. Jeśli na przykład pierwszy gracz trafi numer 20, kolor jest niebieski niezależnie od tego, czy trafienie było pojedyncze, podwójne czy potrójne.
- Kolory graczy: Pierwszy gracz rzuca lotką, aby określić kolor docelowy. Gracze o numerach nieparzystych (1, 3, 5, 7) mają taki sam kolor jak pierwszy gracz. Gracze o numerach parzystych (2, 4, 6, 8) mają inny kolor. Jeśli gracz trafi bullseye, musi rzucić ponownie, aby ustalić kolor.
- Wynik docelowy: W zależności od wybranej opcji wynosi 100, 200, 300, 400 lub 500.
- Start od zera: Wszyscy gracze zaczynają z wynikiem zero.
- Dodawanie punktów: Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie. Punkty za każde trafienie dodaje się do wyniku łącznego. Trafienia w kolor przeciwnika nie dają punktów.
- Zwycięstwo: Wygrywa pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy wynik docelowy.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G17 Bonus Color

Opcje: 100, 200, 300, 400, 500

Gracze najpierw ustalają, w jaki kolor będą rzucać. Zaczynają od zera i dodają punkty za trafienie własnego koloru lub bullseye. Gdy gracz trafi kolor przeciwnika, punkty są dodawane do wyniku tego przeciwnika. Celem jest jako pierwszemu osiągnąć ustalony wcześniej wynik docelowy.

- Kolor odniesienia: Kolor odniesienia to kolor pojedynczego pierścienia. Jeśli na przykład pierwszy gracz trafi numer 20, kolor jest niebieski niezależnie od tego, czy trafienie było pojedyncze, podwójne czy potrójne.
- Kolory graczy: Pierwszy gracz rzuca lotką, aby określić kolor docelowy. Gracze o numerach nieparzystych (1, 3, 5, 7) mają taki sam kolor jak pierwszy gracz. Gracze o numerach parzystych (2, 4, 6, 8) mają inny kolor. Jeśli gracz trafi bullseye, musi rzucić ponownie, aby ustalić kolor.
- Wynik docelowy: W zależności od wybranej opcji wynosi 100, 200, 300, 400 lub 500.
- Start od zera: Wszyscy gracze zaczynają z wynikiem zero.
- Dodawanie punktów: Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie. Punkty za każde trafienie dodaje się do wyniku łącznego.
- Przekazywanie punktów: Jeśli gracz trafi kolor przeciwnika, punkty są dodawane do wyniku tego przeciwnika.
- Zwycięstwo: Wygrywa pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy wynik docelowy.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G18 Correctional Color

Opcje: 100, 200, 300, 400, 500

Gracze najpierw ustalają, w jaki kolor będą rzucać. Zaczynają od zera i dodają punkty za trafienie własnego koloru lub bullseye. Jeśli gracz trafi kolor przeciwnika, odpowiednie punkty są odejmowane od jego wyniku. Celem jest jako pierwszemu osiągnąć ustalony wcześniej wynik docelowy.

- Kolor odniesienia: Kolor odniesienia to kolor pojedynczego pierścienia. Jeśli na przykład pierwszy gracz trafi numer 20, kolor jest niebieski niezależnie od tego, czy trafienie było pojedyncze, podwójne czy potrójne.
- Kolory graczy: Pierwszy gracz rzuca lotką, aby określić kolor docelowy. Gracze o numerach nieparzystych (1, 3, 5, 7) mają taki sam kolor jak pierwszy gracz. Gracze o numerach parzystych (2, 4, 6, 8) mają inny kolor. Jeśli gracz trafi bullseye, musi rzucić ponownie, aby ustalić kolor.
- Wynik docelowy: W zależności od wybranej opcji wynosi 100, 200, 300, 400 lub 500.
- Start od zera: Wszyscy gracze zaczynają z wynikiem zero.
- Dodawanie punktów: Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie. Punkty za każde trafienie dodaje się do wyniku łącznego.
- Utrata punktów: Jeśli gracz trafi kolor przeciwnika, odpowiednie punkty są odejmowane.
- Zwycięstwo: Wygrywa pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy wynik docelowy.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G19 No Score Color

Opcje: 003, 004, 005, 006, 007

Gracze najpierw ustalają, w jaki kolor będą rzucać. Za trafienie własnego koloru lub bullseye zdobywają życia, a za trafienie koloru przeciwnika tracą życia. Celem jest pozostanie ostatnim graczem z życiem.

- Kolor odniesienia: Kolor odniesienia to kolor pojedynczego pierścienia. Jeśli na przykład pierwszy gracz trafi numer 20, kolor jest niebieski niezależnie od tego, czy trafienie było pojedyncze, podwójne czy potrójne.
- Kolory graczy: Pierwszy gracz rzuca lotką, aby określić kolor docelowy. Gracze o numerach nieparzystych (1, 3, 5, 7) mają taki sam kolor jak pierwszy gracz. Gracze o numerach parzystych (2, 4, 6, 8) mają inny kolor. Jeśli gracz trafi bullseye, musi rzucić ponownie, aby ustalić kolor.

- Życia początkowe: Opcje określają początkową liczbę żyć graczy.
- Zdobywanie/utrata żyć: Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie. Trafienie własnego koloru lub bullseye daje dodatkowe życie. Trafienie koloru przeciwnika odbiera życie.
- Zwycięstwo: Wygrywa ostatni gracz z życiem.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G20 Free-Dart Color

Opcje: 005, 010, 015, 020

Gracze najpierw ustalają, w jaki kolor będą rzucać. Zaczynają od zera i sumują punkty zdobyte lotkami. Celem jest uzyskanie najwyższego wyniku.

- Kolor odniesienia: Kolor odniesienia to kolor pojedynczego pierścienia. Jeśli na przykład pierwszy gracz trafi numer 20, kolor jest niebieski niezależnie od tego, czy trafienie było pojedyncze, podwójne czy potrójne.
- Kolory graczy: Pierwszy gracz rzuca lotką, aby określić kolor docelowy. Gracze o numerach nieparzystych (1, 3, 5, 7) mają taki sam kolor jak pierwszy gracz. Gracze o numerach parzystych (2, 4, 6, 8) mają inny kolor. Jeśli gracz trafi bullseye, musi rzucić ponownie, aby ustalić kolor.
- Liczba lotek: Opcje określają łączną liczbę lotek przypadających na gracza.
- Start od zera: Wszyscy gracze zaczynają z wynikiem zero.
- Dodawanie punktów: Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie. Punkty za każde trafienie dodaje się do wyniku łącznego. Trafienia w kolor przeciwnika nie dają punktów.
- Zwycięstwo: Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

G21 Shooting I

Każdy gracz rzuca trzema lotkami, a punkty są sumowane. Gracz z najwyższym wynikiem w rundzie wygrywa tę rundę. Gra trwa, dopóki jeden z graczy nie wygra łącznie 7 rund.

- Zwycięstwo: Ostatecznym zwycięzcą zostaje gracz, który wygra 7 rund.

G22 Shooting II

Każdy gracz rzuca trzema lotkami, a punkty są sumowane. Gracz z najwyższym wynikiem w rundzie wygrywa tę rundę. Gra trwa, dopóki jeden z graczy nie wygra łącznie 7 rund. Liczą się wyłącznie pojedyncze, podwójne i potrójne obszary numerów 15, 16, 17, 18, 19 i 20 oraz pojedyncze i podwójne bullseye.

- Zwycięstwo: Ostatecznym zwycięzcą zostaje gracz, który wygra 7 rund.

G23 Shooting III

Każdy gracz rzuca trzema lotkami, a punkty są sumowane. Gracz z najwyższym wynikiem w rundzie wygrywa tę rundę. Gra trwa jednak tylko siedem rund.

- Zwycięstwo: Wygrywa pierwszy gracz, który wygra 4 rundy.

G24 Shooting IV

Każdy gracz rzuca trzema lotkami, a punkty są sumowane. Gracz z najwyższym wynikiem w rundzie wygrywa tę rundę. Gra trwa tylko siedem rund. Liczą się wyłącznie pojedyncze, podwójne i potrójne obszary numerów 15, 16, 17, 18, 19 i 20 oraz pojedyncze i podwójne bullseye.

- Zwycięstwo: Wygrywa pierwszy gracz, który wygra 4 rundy.

G25 Gotcha

Opcje: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Gracze zaczynają od zera i dodają punkty zdobyte lotkami, aby osiągnąć wynik docelowy. „Gotcha” następuje, gdy przeciwnik uzyska taki sam wynik. Celem jest jako pierwszemu osiągnąć ustalony wcześniej wynik docelowy.

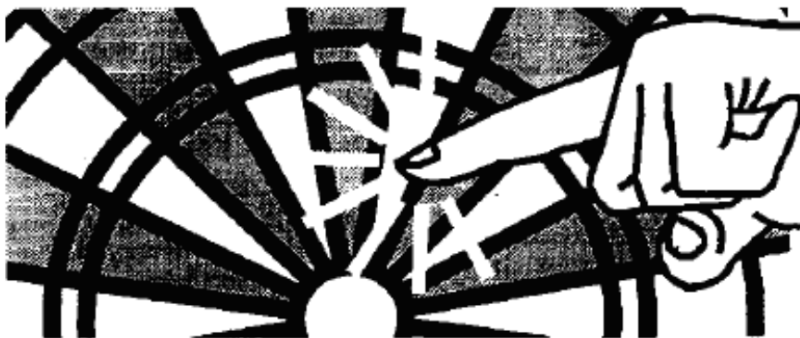
- Wynik docelowy: W zależności od wybranej opcji gracze wybierają 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 lub 901.
- Start od zera: Wszyscy gracze zaczynają z wynikiem zero.
- Dodawanie punktów: Każdy gracz rzuca trzema lotkami w rundzie. Punkty za każde trafienie dodaje się do wyniku łącznego.
- Gotcha: Jeśli wynik gracza jest dokładnie taki sam jak wynik poprzedniego gracza, Gotcha się udaje, a wynik tego gracza zostaje zresetowany do zera.
- Bust: Jeśli gracz zdobędzie więcej punktów, niż potrzeba do osiągnięcia wyniku docelowego, następuje bust, a wynik zostaje przywrócony do wartości z początku rundy.
- Zwycięstwo: Wygrywa pierwszy gracz, który osiągnie dokładnie wynik docelowy.
- Handicap: Każdy gracz może ustawić własne opcje przyciskiem „HANDICAP/ELIMINATE”, aby aktywować funkcję handicapu.

Sekcja 6: Ważna uwaga

1. Podczas transportu lub normalnego użytkowania segmenty punktujące tarczy mogą się chwilowo zablokować, powodując „zamrożenie” tarczy. W takiej sytuacji automatycznie uruchamia się funkcja autodiagnostyki komputera e-BOARD. Tarcza przeprowadza autotest, aby ustalić, który segment jest zablokowany. Na ekranie pojawia się komunikat o błędzie opisujący „zamrożony” przycisk lub segment.

A. Na podstawie komunikatu na ekranie znajdź „zamrożony” segment.

B. Naciśnij mocno „zamrożony” segment, aż się odblokuje i odzyska normalny zakres ruchu. Po odblokowaniu segmentów komunikat o błędzie zniknie, a tarcza znów będzie działać prawidłowo.



2. Gra jest przeznaczona wyłącznie do lotek z miękką końcówką. Nigdy nie używaj lotek ze stalowymi grotami ani dłuższych końcówek softtip (maksymalna długość: 2,5 cm).

3. Między rzutami potrzebny jest czas reakcji układów elektronicznych i mechanicznych. Jeśli dwa rzuty nastąpią zbyt szybko po sobie, wyjmij drugą lotkę i rzuć ponownie, aby wynik został prawidłowo zarejestrowany.

4. Nie rzucaj lotkami z nadmierną siłą. Zbyt mocny rzut często powoduje pękanie końcówek i nadmierne zużycie tarczy.

Praktyczna wskazówka: Podczas wyjmowania obracaj lotkę w prawo (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), aby zapobiec poluzowaniu końcówki. Ułatwi to wyjęcie lotki i przedłuży trwałość końcówki.

